



FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

**MEMORIA DEL PROCESO DE REINGENIERÍA DEL ESPACIO DIGITAL
WWW.GYEARTE.EC**

**Para optar al grado de:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

**Presentado por:
JORGE AUGUSTO EGAS BUENDÍA**

**Equipo de Asesores:
ANDRÉS SOSA
PILAR ESTRADA**

**GUAYAQUIL, ECUADOR
11 de Noviembre de 2016**

RESUMEN

El siguiente documento presenta el proceso ejecutado para la reingeniería del espacio digital de GYEARTE 2016 dedicado a la exploración del campo artístico contemporáneo de la ciudad de Guayaquil; como parte del Proyecto de Aplicación Profesional (PAP); que consta como instancia académica para obtener titulación en distintas carreras que otorga la Universidad Casa Grande.

El objetivo general de este documento es explicitar el proceso de toma de decisiones para la reingeniería del espacio digital de GYEARTE. La metodología utilizada fue de enfoque cualitativo, mediante entrevistas con expertos implicados en el desarrollo de sitios web.

Con el fin de evidenciar los principales aspectos a tomar en cuenta dentro del entorno digital para la comprensión y continuación de este proyecto. De tal forma que el documento sirve como herramienta académica para la gestión de acciones e inclusión de nuevas herramientas dentro del sitio web www.gyearte.ec.

Palabras clave: arte, entorno digital, arte contemporáneo, reingeniería, desarrollo web.

ABSTRACT

The following document presents the executed process for the reengineering of the digital space of GYEARTE 2016 dedicated to the exploration of the contemporary artistic field of the city of Guayaquil; As part of the Professional Application Project (PAP); That consists as an academic instance to obtain a degree in different careers granted by Universidad Casa Grande.

The general objective of this document is to make explicit the decision-making process for the reengineering of the digital space of GYEARTE. The methodology used was qualitative approach, through interviews with experts involved in the development of websites.

In order to highlight the main aspects to be taken within the digital environment for the understanding and continuation of this project. Thus, the document serves as an academic tool for the management of actions and inclusion of new tools within the website www.gyearte.ec.

Keywords: art, digital environment, contemporary art, reengineering, web development

AGRADECIMIENTO

A mi padre, por brindarme apoyo y conocimiento en todo momento. A mi madre, por insistir esfuerzo de mi parte ante toda meta por cumplir. A mis amigos mas cercanos que me brindaron apoyo moral en este proceso. Y a el internet, por existir.

ÍNDICE

1 DENOMINACIÓN.....	8
2 DESCRIPCIÓN.....	8
3 FUNDAMENTACIÓN.....	10
4 OBJETIVOS.....	15
4.1 OBJETIVO GENERAL.....	15
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
5 DESTINATARIOS.....	16
6 ACTIVIDADES.....	16
6.1.1 DIAGNÓSTICO.....	17
6.1.2 REVISIÓN DE LA PÁGINA.....	17
6.1.3 DISEÑO DE HERRAMIENTAS PARA EVALUAR EL SITIO WEB.....	19
6.1.4 APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS.....	22
6.1.5 DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y CONCLUSIONES ESTRATÉGICAS.....	23
6.2 IMPLEMENTACIÓN DE REINGENIERÍA.....	25
6.2.1 CARACTERÍSTICAS DEL DOMINIO.....	25
6.2.2 ADMINISTRADOR DEL SITIO.....	26
6.2.3 DISEÑO DE PLANTILLA.....	27
6.2.4 AREAS DEL SITIO WEB.....	29
6.2.4.1 MENÚ.....	29
6.2.4.2 PIE DE PÁGINA.....	31
6.2.4.3 ÍNDICE DE ARTISTAS.....	32
6.2.4.4 PERFILES DE ARTISTAS.....	33
6.2.4.5 PERFILES DE COLECTIVOS.....	34
6.2.4.6 LÍNEA DE TIEMPO.....	36
6.2.4.7 TEXTOS.....	38
6.2.4.8 ARCHIVO.....	39
6.2.4.9 QUIÉNES SOMOS.....	40
6.2.4.10 MUESTRA ‘TRÁNSITO 82/16’.....	40
6.2.4.11 ESPACIOS CULTURALES.....	41
6.2.4.12 EXTENSIONES O PLUGINS.....	42

6.2.5 ENTREVISTAS ‘EN LA HISTORIA’	44
6.3 CONCLUSIONES.....	47
7 RECURSOS HUMANOS	48
8 RECURSOS MATERIALES	49
9 PLAN DE FINANCIAMIENTO.....	51
10 AUTOEVALUACIÓN.....	52
11 GLOSARIO DE TERMINOS	57
12 BIBLIOGRAFÍA.....	63
13 ANEXOS.....	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Inicio del Administrador.....	27
Figura 2. Inicio de www.gyearte.ec	28
Figura 3. Barra de Menú Horizontal.....	30
Figura 4. Pie de página en sitio web.....	31
Figura 5. Índice de Artistas.....	32
Figura 6. Perfil de Artista.....	33
Figura 7. Perfil de Colectivo.....	35
Figura 8. Inicio de www.timeline.gyearte.ec	37
Figura 9. Sección de Textos.....	38
Figura 10. Sección de Archivos.....	38
Figura 11. Sección de Quiénes Somos.....	40
Figura 12. Sección de Muestra ‘Tránsito 82/16’.....	41
Figura 13. Sección de Espacios Culturales.....	42

1 DENOMINACIÓN

Este documento fue denominado como “Memoria del proceso de reingeniería del espacio digital www.gyearte.com”. Es desarrollado en el marco del proceso de titulación de la Universidad Casa Grande bajo la modalidad de Proyecto de Aplicación Profesional. Se encuentra anclado además en el programa de vinculación con la colectividad identificado como Comunicación para el Desarrollo.

2 DESCRIPCIÓN

GYEARTE es un proyecto de la Universidad Casa Grande de Guayaquil que nació en el año 2015 como un Proyecto de Aplicación Profesional que comprendió la realización de un espacio digital con información recopilada del pasado y presente del campo artístico contemporáneo de la ciudad de Guayaquil para las personas que muestran interés por el arte local.

Desde el 2015, un grupo de estudiantes egresados es seleccionado para encontrar nuevas soluciones en el desarrollo del arte contemporáneo local. En la segunda edición (2016) los estudiantes participantes encontraron como problema la falta de un espacio físico o digital que muestre o cuente la historia del arte contemporáneo de Guayaquil.

Como conclusión para solucionar este conflicto se planificó la realización de dos acciones para GYEARTE: En primera instancia se decidió que se debería realizar una reingeniería del sitio web que permitiera convertir el espacio digital de GYEARTE de 2015 en un entorno digital que recopila información histórica del arte contemporáneo, junto a una línea de tiempo que expone cronológicamente los sucesos ocurridos entre los años ochenta y la actualidad, conjuntamente con la realización audiovisual de entrevistas a los actores dentro del movimiento contemporáneo. Y como segunda acción, la ejecución de una muestra artística dentro de un espacio físico para exposición de artes visuales realizadas por artistas locales que están vinculados al espacio digital.

Este documento evidencia y expone el proceso que se realizó para gestionar las inclusiones, cambios e innovaciones dentro del sitio web www.gyearte.ec como parte del proyecto GYEARTE 2016.

Se presenta el proceso y justificaciones que el estudiante encargado de esta área llevó a cabo para incluir nuevas herramientas dentro del entorno digital de GYEARTE para la apreciación de la historia del arte contemporáneo de Guayaquil.

3 FUNDAMENTACIÓN

GYEARTE es un Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) que tiene como visión principal la exposición de las artes visuales contemporáneas de la ciudad de Guayaquil. En el año 2015, en su primera edición, los estudiantes encargados a realizar este proyecto desarrollaron un sitio web que recopiló información de artistas, gestores culturales e interesados en el arte. Este año se pretende profundizar la investigación del origen de las manifestaciones artísticas contemporáneas en Guayaquil registradas en las décadas de los años ochentas y los noventas. Así, compartir esta información en un entorno digital, para resolver el dilema que persiste: en la actualidad, no existe un espacio digital de fácil acceso al público que recopila la historia del arte contemporáneo en Guayaquil, desde su aparición en los años ochenta hasta la actualidad.

En el presente 2016 se plantea nuevamente cumplir con el objetivo de la primera edición y manteniendo la línea gráfica del proyecto y la plataforma web que se usó para gestión de contenidos en la primera edición. Junto a la asesora del proyecto Pilar Estrada se revelaron incongruencias en el contenido biográfico e histórico dentro del sitio web por lo que se tuvo que investigar a profundidad los principales sucesos del movimiento de arte contemporáneo en Guayaquil. El objetivo general fue explorar la historia del arte contemporáneo entre los ochenta y noventa en Guayaquil para que pueda ser visibilizado a través de la creación del

entorno digital. El enfoque de la investigación fue cualitativo, el alcance fue exploratorio y dentro de la unidad de análisis intervinieron los participantes del proyecto de la primera edición (2015), expertos en desarrollo de páginas web, artistas, historiadores, críticos de arte, entre otros personajes de la comunidad artística local.

Para la ejecución de cambios dentro del espacio digital de GYEARTE, se realizó junto al guía del proyecto, Andrés Sosa, una lista de aciertos y desaciertos del sitio para tomar las decisiones correctas. Del Pozo, Egas, Patiño et al (2016) dijeron que en cuanto a la línea gráfica del proyecto se propondrá una nueva opción cromática que vaya acorde a las necesidades visuales que requiera el entorno digital. Como cambios a realizar se decretó la inclusión de nuevas herramientas como la disminución de otras dentro del *interface* del sitio, la falta de fundamentación y edición de redacción en cuanto al contenido recopilado de la historia del arte contemporáneo de Guayaquil.

Para solucionar el tema de la fundamentación del contenido, se determinó que dentro del sitio no existía una estructura o página donde se pueda encontrar el origen del arte contemporáneo de Guayaquil, por lo que se inició la investigación generando conversaciones y entrevistas con los actores principales del movimiento contemporáneo que encierra la década de los ochentas y noventas. Seguido de esta investigación se llegó a la conclusión de que el colectivo de artistas de Guayaquil, La Artefactoría de 1982, conformado por Xavier Patiño,

Marco Alvarado, Paco Cuesta, Marco Alvarado, Flavio Álava y Marcos Restrepo fue el hito que marcó el comienzo de las manifestaciones artísticas contemporáneas en Guayaquil. Incluyendo a los grupos La Cucaracha conformado por los artistas guayaquileños Joaquín Serrano, Xavier Blum, entre otros artistas. Y Zuákata conformado por los guayaquileños Allan Jeffs, Ricardo Bohórquez, Erwin Velasco, Manolo Cevallos, entre otros colaboradores y artistas fueron agrupaciones que crecieron durante las décadas seleccionadas. También se entrevistó a artistas individuales como Hernán Zúñiga, José Antonio Cauja que iniciaron en el mundo del arte de los sesenta hasta el presente. Roberto Noboa y Larissa Marangoni que son actores del campo que se involucraron en la década de la noventa y resaltaron el hecho de la experiencia extranjera comparada con la local.

Posterior al análisis de la investigación realizada se determinó la ejecución de dos acciones para la edición 2016. En primera instancia, la reingeniería de adecuaciones técnicas, gráficas y la redacción para el ingreso de nuevo contenido histórico y biográfico en las secciones de información dentro del sitio, con el objetivo de convertir el sitio web en un espacio de contenido informativo único. En las adecuaciones realizadas se implementaron nuevas herramientas para generar un atractivo aspecto en el sitio para que pueda ser de fácil *usabilidad* para los visitantes. Como herramienta principal integrada en esta edición, está la línea de tiempo que muestra la lista de sucesos ocurridos entre las décadas de los ochentas y noventas en el campo artístico contemporáneo de Guayaquil, los

sucesos se encuentran ordenados de manera cronológica por medio de publicaciones que contienen su información, imágenes y videos para la sustentación de los sucesos. Dentro del entorno digital se encuentra la realización de 14 videos que contienen las entrevistas realizadas a los artistas seleccionados para la segunda edición y 3 videos que recopilan información acerca de las vivencias que tuvieron los artistas dentro grupos colectivos que se desarrollaron en su época, los videos se encuentran publicados en el canal oficial de GYEARTE de *YouTube*. Anteriormente, la información recopilada no había sido expuesta dentro de un espacio físico o digital de fácil acceso al público, ahora la información puede ser visualizada desde cualquier dispositivo electrónico inteligente como tabletas, televisores inteligentes, celulares inteligentes y computadores gracias al diseño de *interface responsivo* que se acomoda a los contenidos en las dimensiones de la pantalla de los dispositivos para la perfecta visualización del contenido del sitio.

Técnicamente, el portal sería de fácil manejo para la subida de información. Así, para las futuras ediciones del proyecto, no existen limitaciones en la creación de nuevas páginas o en la ampliación de los contenidos e inclusión de herramientas. Según surjan nuevas problemáticas del arte, a través del tiempo, el portal tiene un amplio margen de persistencia y viabilidad.

En segunda instancia se realizó la muestra de arte contemporáneo llamada ‘Tránsito 82/16’ que reunió a 61 artistas de diferentes generaciones. La

exposición se dio en la galería de arte contemporáneo David Perez-MacCollum Gallery' ubicada en Urdesa en el norte de la ciudad de Guayaquil. La recopilación de pinturas, esculturas, bordados y videoartes son una donación a la Universidad Casa Grande como patrimonio cultural para la observación del desarrollo del arte en la historia. En el financiamiento de estas dos acciones se realizó la búsqueda de auspicios además de la aplicación de fuentes alternativas que ayudaron a cubrir otros gastos para la realización del entorno como la gestión del evento. Las empresas ecuatorianas que aportaron con su auspicio fueron: Juan Valdez Café, Gütig, Magnum de Pingüino, DPM, Serlosid S.A. y Consultora Legal Del Pozo.

Con la ejecución de este proyecto que integra a la comunidad artística de Guayaquil, conformada por artistas, galeristas, curadores, críticos, historiadores, coleccionistas, gestores e instituciones culturales y los interesados en el arte en general; se pretende beneficiar a estos actores a través del entorno digital desarrollado, que recopila la información pertinente y relevante de la historia del arte contemporáneo local para la distribución de contenido original que marcaron en su época.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Nombrar el proceso de toma de decisiones para la realización de reingeniería del espacio digital de www.gyearte.ec 2016.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Relatar las decisiones tomadas para la ejecución de inclusión y cambios dentro del sitio web de GYEARTE 2016
2. Nombrar las herramientas utilizadas para la reingeniería del espacio digital de GYEARTE 2016
3. Destacar la importancia de tomar decisiones estratégicas informadas por la investigación.

5 DESTINATARIOS

Este documento está dirigido al público en general, a los estudiantes de institutos artísticos, a los próximos estudiantes en optar por este proyecto para el proceso de titulación y a las personas que tengan un interés por el desarrollo de un entorno digital o difusión del arte.

Esta memoria debe ser utilizada como referencia para la determinación de nuevos cambios dentro del entorno digital de GYEARTE en siguientes ediciones del proyecto para el entendimiento de los procesos y cambios establecidos que se han ido generando a través de las ediciones anteriores.

6 ACTIVIDADES

A continuación se mostrará la metodología realizada para la toma de decisiones de reingeniería que se efectuaron para la reingeniería en el entorno digital de GYEARTE 2016.

6.1.1 DIAGNÓSTICO

Para esta actividad se da a conocer la realidad, fortalezas y debilidades descubiertas en el sitio web dentro de la fase de investigación en la segunda edición de este proyecto. Esta investigación se realizó para destacar las importancias y prioridades que se deberían de tomar para este emprendimiento, utilizando dos herramientas de entrevistas de preguntas predeterminadas y la matriz de evaluación para enfocar en diferentes aspectos para cumplir con una correcta usabilidad. Analizar el sitio web permitió identificar alternativas y decidir acerca de cuáles acciones se tomarían.

6.1.2 REVISIÓN DE LA PÁGINA

En la etapa de investigación del proyecto se realizó un análisis individual y luego grupal junto al guía del proyecto para destacar los aciertos y desaciertos del sitio web. Posterior a las revisiones mencionadas, el grupo de GYEARTE 2016 estableció un análisis de aciertos y desaciertos del sitio web (ver Anexo 3). Entre los aciertos encontrados del proyecto de GYEARTE 2015 se destaca el diseño de su identidad corporativa, la creación de un logotipo bien estructurado, legible, llamativo y de fácil aplicación. “Junto a la marca, se definió que la línea gráfica del proyecto estaba enfocada solo para medios digitales, lo que restringe el uso de medios impresos” (Piovesan, 2016), la comunicación del proyecto se enfocó en

medios digitales por lo que la parte impresa estuvo fuera de sus lineamientos gráficos.

El diseño de interfaz fue ejecutado dentro de la plataforma web llamada *Wordpress* que es un *Content Management System* (CMS) que permite la creación de diferentes tipos de sitios web y aplicaciones, en el caso de GYEARTE es un *sitio web estático*, bajo el dominio de www.gyearte.com. El sitio web es de aspecto minimalista y de fácil usabilidad. La página web en el 2015 contaba con varias categorías para la visualización de información respecto al arte contemporáneo local como: perfiles de artistas para conocer a los involucrados en el desarrollo del campo artístico; espacios culturales para el reconocimiento de locaciones que se dedican a la exposición como a la exploración del arte; una galería de fotografías donde se encontraban obras de artistas como de acontecimientos en la localidad y un calendario de eventos donde se expuso los sucesos por ocurrir dentro del país referidos al arte local. El objetivo de la página web era darle un espacio a las personas interesadas en el arte y no a las que pertenecen fuera del nicho. Por lo que la prioridad del proyecto fue crear este índice de artistas contemporáneos guayaquileños (Ruiz, 2016). Posterior de la revisión a profundidad del contenido informativo e histórico dentro del sitio de GYEARTE 2015, se determinó que este era insustancial y se encontraron varios errores ortográficos como de fundamentación de la información.

También se realizó la producción audiovisual de entrevistas con la selección de artistas que denominó el grupo anterior, pero no se culminó el proceso de post-producción por falta de habilidad en la revisión y edición de las entrevistas y falta de tiempo para concluir un producto final, por ende se publicaron solamente seis entrevistas dentro de la plataforma de *YouTube* para su visualización. Los videos fueron producidos dentro de la locación en que el artista escoja como también un sitio designado por el grupo, se les realizó preguntas con respecto a sus principales intereses por el arte en general y el arte local.

Posterior al análisis se acudió a dos profesionales en el desarrollo web para que sean entrevistados y puedan deliberar comentarios acerca de sus experiencias en plataformas web y puedan explicar como se debe de mantener un espacio digital para que sea eficaz, también se les entregó una matriz de evaluación para que puedan calificar los aspectos funcionales, técnicos y estéticos, psicológicos y pedagógicos del sitio web (ver Anexo 2).

6.1.3 DISEÑO DE HERRAMIENTAS PARA EVALUAR EL SITIO WEB

Para poder exponer correctamente el campo del arte contemporáneo local, la agrupación de GYEARTE 2016, tuvo la decisión de realizar entrevistas semiestructuradas y la creación de una matriz de evaluación que cubra aspectos técnicos, estéticos, psicológicos y académicos para que los expertos en el

desarrollo web mediante a la revisión que realicen de la página web, puedan identificar cuál podría ser la manera adecuada de presentar la historia del arte contemporáneo de Guayaquil dentro del sitio realizado. El criterio elaborado para la elección de profesionales fue el siguiente:

- Que trabajen en el año 2016 en el desarrollo de páginas web.
- Que tengan mínimo tres años de experiencia en el campo de desarrollo de contenido *hipermedia*.
- Debe poseer conocimientos de diseño gráfico/web y maquetación de sitios.
- Debe dominar los estándares web como el código *HTML, CSS, JavaScript*.
- Debe conocer la administración de redes y sistemas a niveles de configuración y mantenimiento de servidores, sistemas operativos, bases de datos, conexiones remotas y seguridad.

Los profesionales escogidos fueron los colaboradores dentro del área de desarrollo web de la agencia de publicidad 'Paradais', a continuación la descripción de cada uno de ellos:

1. Giancarlo Moggia, guayaquileño de 31 años de edad. Director del departamento de programación de la agencia Paradais. Tiene 10 años de experiencia en el campo.
2. José Argenzio, guayaquileño de 40 años de edad. Programador sénior de la agencia Paradais, con 13 años de experiencia en el campo.

La selección y elaboración de los instrumentos de investigación es una sección fundamental en el proceso de recolección de información para llevar a cabo los objetivos propuestos, a continuación la descripción de las herramientas escogidas:

- Entrevista semi estructurada: se escogió esta técnica debido a la forma en que permite acopiar información. Respecto al contenido de las preguntas por lo que es semiestructurada, se desarrollaron preguntas predeterminadas que servirán para guiar al entrevistador durante la entrevista y luego poder tomar la iniciativa de realizar preguntas adicionales para fortalecer el contenido de información que se desea recopilar. Particularmente, para los temas relacionados al desarrollo web, se considera que es ideal debido a lo extenso que puede ser el alcance del medio. (ver Anexo 1)
- Matriz de evaluación: fue escogida para evaluar y analizar desde la apreciación hasta la interacción que realice el visitante dentro del sitio web. En esta rúbrica analítica se colocaron diferentes aspectos para la examinación del sitio actual, estos determinan funcionalidad y usabilidad del sitio. También se aplican aspectos técnicos y estéticos que evalúan si el contenido mediático e informático es factible para la atracción y uso del usuario; respecto al aspecto psicológico, se utiliza para medir el interés del usuario por el sitio web y el pedagógico para estimar si el sitio podría utilizarse en centros educativos. Bajo esta matriz, la unidad de análisis

califica el sitio web para dar a conocer las fortalezas y debilidades, las cuales ayudarán a la toma de decisiones para la mejoría de la plataforma virtual. (ver Anexo 2)

6.1.4 APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS

Posterior a la utilización de las herramientas mencionadas con los expertos en desarrollo web, Giancarlo Moggia y José Argenzio realizaron diferentes observaciones con respecto a la navegación de la página y recomendaciones para darle eficacia y funcionamiento adecuado al sitio web según nuestro grupo objetivo. Entre sus comentarios destacaron el hecho de que la página se encuentra en buen camino, los colores utilizados son adecuados. Habría que cambiar la visualización de dos menús por solo uno ya que eso confundiría al visitante al momento de navegar por el sitio, Moggia (2016) dijo que seguido de la administración de los enlaces ya que existen dos enlaces que llevan diferentes nombres y dirigen al mismo lugar, esto es innecesario y podría confundir al visitante. Como recomendación para el proyecto indicaron que se debería de llevar la plataforma web a actividades externas aparte del área digital para realzar el interés de conocer el contenido del espacio digital.

6.1.5 DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y CONCLUSIONES ESTRATÉGICAS

Los desarrolladores web Giancarlo Moggia y José Argenzio, observaron las características y composición del sitio web del 2015, ellos descubrieron diferentes oportunidades para mejorar el funcionamiento del sitio. A partir del análisis crítico realizado por los expertos web se buscó perfeccionar el uso del sitio web mediante la introducción de todo el contenido informático del mismo para la visualización de la historia del arte contemporáneo de Guayaquil para la experiencia y enseñanza que recibirán los visitantes del sitio o interesados en el arte local.

Para realizar la reingeniería del sitio se destacaron como principales aspectos a incluir y a resolver las siguientes conclusiones:

- El diseño de interfaz del 2015 en cuanto estructura y diseño, son funcionales, pero existen ciertos aspectos que requieren mejoras, como la tipografía, presentación de los perfiles biográficos de los artistas y colocación correcta de los enlaces del sitio, esto podría hacer que la visita de los interesados tengan retentiva y no tengan complicaciones al momento de navegar por la página.
- Los colores escogidos originalmente, fueron categorizados para diferenciar información dentro del sitio web. Para ese entonces no cumplían con dicha función y la elección de colores creó una limitante de uso solo para formatos digitales o colores *RGB*. Por lo que es necesario crear un nuevo lineamiento cromático para GYEARTE el cual pueda

acoplarse a las necesidades tanto digitales como impresas para la comunicación del proyecto como la apreciación del sitio.

- En la página de inicio se encontraba un *slider* con fotos de las actividades desarrolladas en la primera edición 2015, seguido de un calendario cultural presentado en una línea de tiempo, la cual mostraba los eventos artísticos próximos a realizarse dentro de Guayaquil. Para esta segunda edición, se ha decidido instalar un nuevo *slider* dentro de la página de inicio del sitio web, para que se muestre la invitación a la muestra ‘Tránsito 82/16’ y los accesos a las redes sociales que están integradas al entorno digital, para que así el interesado por este proyecto pueda conocer lo elaborado dentro de esta edición 2016.
- La reubicación de los enlaces que se encontraban dentro del menú lateral, hacia el pie de página del sitio web, fue realizado para que los visitantes los encuentren visibles en todo momento para una fácil navegación.
- La implementación de un *plugin* que funcione de galería para la visualización de las obras artísticas dentro de cada perfil de los artistas, este complemento permitiría la ampliación de la imagen, para que el visitante pueda apreciar con mayor detalle las obras desde la pantalla del dispositivo que se encuentre utilizando. Anteriormente existía una galería de obras dentro de cada perfil, pero no contaba con la acción de ampliar la imagen, haciendo clic en la obra solo podías encontrar la información de la obra.

- En esta segunda edición 2016 se implementará una nueva línea de tiempo, la cual mostrará cronológicamente, sucesos artísticos relevantes en la historia del arte contemporáneo en Guayaquil, entre ellos: Momentos históricos, exposiciones individuales y exposiciones colectivas.

6.2 IMPLEMENTACIÓN DE REINGENIERÍA

Posterior al análisis grupal que se dio por la aplicación de herramientas de investigación seleccionadas, el grupo de GYEARTE 2016 dio apertura a la realización de cambios y ajustes para la reingeniería del sitio web del 2015, lo cual permite una mejor visualización del contenido recopilado de la historia del arte contemporáneo de la ciudad de Guayaquil. A continuación la lista de cambios realizados dentro del espacio digital de GYEARTE:

6.2.1 CARACTERÍSTICAS DEL DOMINIO

Debido a que uno de los objetivos principales de GYEARTE busca exponer del campo del arte contemporáneo de la ciudad de Guayaquil para dar a conocer la existencia de actores involucrados en el ámbito nacional como internacional, se escogió cambiar el dominio de la primera edición www.gyearte.com por www.gyearte.ec ya que representa los intereses nacionales y territoriales en los que este proyecto se propone, además que representa un tipo de buque insignia o activo estratégico con implicaciones de estabilidad y seguridad (Oluigbo I, 2015).

El dominio de código de país de nivel superior .ec brinda la facilidad de ser identificado por el usuario más que un dominio de nivel superior genérico como .com.

6.2.2 ADMINISTRADOR DEL SITIO

A partir de la primera edición del proyecto, la plataforma escogida para la administración del sitio fue la plataforma de *Wordpress* que es un *Content Management System* (CMS), esta plataforma informática posibilita la gestión dentro de una infraestructura que permite principalmente la creación de sitios web. Wordpress fue creado por Michel Valdrighi con la intención de crear un sistema de gestión de *blogs* personales, que con el pasar de los años se volvió uno de los CMS más utilizados y descargados del mercado digital por su fácil manejo e implantación de contenido a los sitios web. Anteriormente, la elección de este CMS se dio para que la gestión de contenido de información biográfica e histórica sea generada por el mismo artista para que él como usuario del sitio pueda alimentar su perfil con la intención de actualizar su desarrollo artístico (Ruiz, 2015), esta acción fue descartada puesto que nunca se implementó de forma adecuada. Los artistas no ingresaron a alimentar el contenido de su perfil y la labor de mantener este espacio que recae únicamente en los estudiantes que forman el equipo interdisciplinario de este proyecto no realizan un seguimiento y actualización del sitio por lo que el tiempo activo del sitio es de 3 meses dentro del año en que se ejecutan las nuevas acciones para una nueva edición del

proyecto. Actualmente la personalización del sitio web es ejecutada solamente por los miembros del grupo del proyecto para que no existan cambios imprevistos no autorizados por los encargados del proyecto.

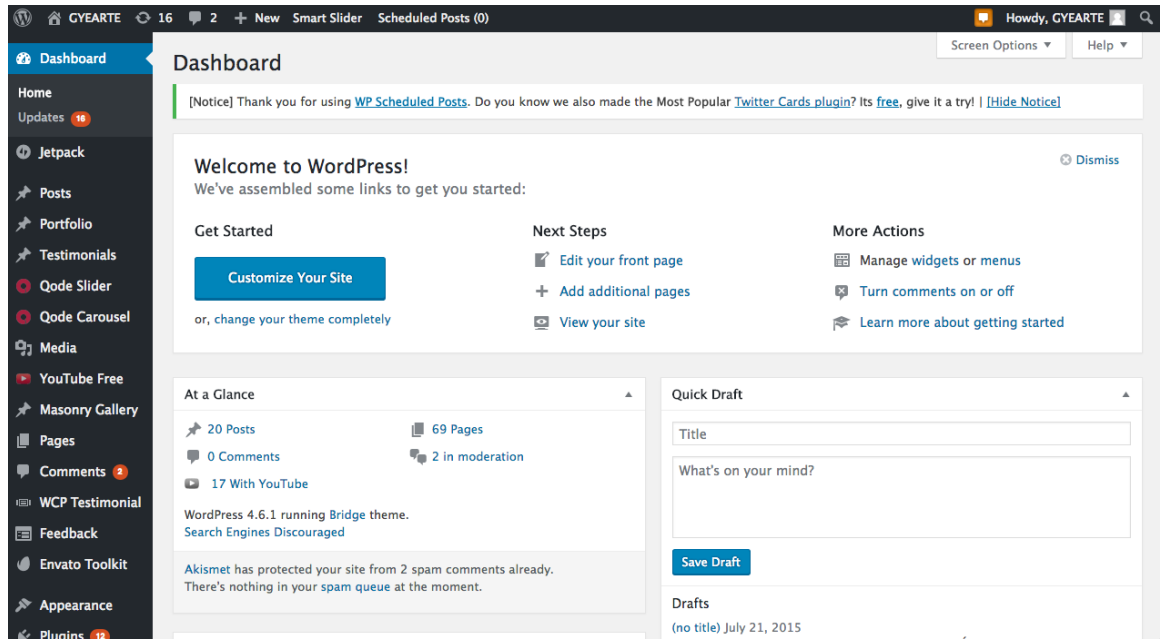


Figura 1. Sitio de inicio dentro del administrador de Wordpress

6.2.3 DISEÑO DE PLANTILLA

Las plantillas web o *templates* son las estructuras de sitios web predeterminadas, existen tres categorías que son accesibles por medio de pago que corresponde a las características de la estructura; de creatividad común que solo puede ser usado si se menciona la autoría del producto; y finalmente de manera gratuita que permite la descarga libre de la estructura gratuita como por un valor establecido por su creador, existen varios sitios web donde se pueden descargar o comprar *templates*

que vayan de acuerdo a los objetivos de desarrollo para los contenidos hipermedia. La modificación de estas plantillas son de fácil manipulación por lo que la plataforma de *Wordpress* cuenta con una barra de personalización de temas. La estructura puede ser modificada también dentro de una aplicación que pueda editar contenido HTML como *Adobe Dreamweaver* o *Sublime Text*, junto a un Protocolo de Transferencia de Archivos (*FTP*) que permite la visualización y transferencia de archivos desde un computador a un sitio web en línea. En esta segunda edición de este proyecto se decide continuar con la misma plantilla de la edición anterior llamada *BRIDGE* por lo que la estructura de estilo minimalista facilita la apreciación del contenido informático y no distrae o imposibilita al visitante de lo que le interesa o tiene como causa de visita en el sitio.

BRIDGE es un tipo de plantilla creada por *QODE* que se dedica al desarrollo de plantillas para *Wordpress* la cual brinda diferentes estilos de estructuras para los intereses por crear del usuario, la compra de esta plantilla incluye extensiones o *plugins* para la apreciación de contenido *hipermedia* dentro del sitio. El diseño de esta plantilla es auto adaptable o *responsive* para la visualización del sitio web en la pantalla de dispositivos como tabletas, móviles, *laptops*, televisores y ordenadores de escritorio.



Figura 2. Pantalla de inicio del sitio web de GYEARTE

6.2.4 AREAS DEL SITIO WEB

A continuación se dará a conocer las secciones que fueron mejoradas y herramientas que fueron implementadas durante la segunda edición de GYEARTE 2016:

6.2.4.1 MENÚ

El menú es un sistema de navegación dentro del interfaz del sitio web que permite la exploración de las diferentes secciones que contiene la página. Anteriormente, el menú estaba conformado por los siguientes enlaces: *Quiénes Somos*, *Artistas*, *Textos*, *Eventos*, *Noticias* y *Se Parte*. En la segunda edición se decidió cambiar de posición la sección de *Quiénes Somos* al pie de página para que el visitante tenga presente dentro de la barra de menú principal los principales enlaces de información histórica y biográfica recopilada del sitio. Se decidió eliminar las

secciones de *Eventos* y *Noticias* que mostraban los acontecimientos locales, por lo que por el momento el sitio web no mantiene una actualización mensual. De esta manera es evidente la falta de modernización de la que padecía el sitio web. La sección de *Se Parte* que tenía el propósito de artistas a crear sus perfiles, se acordó que por razones de logística y seguridad, los únicos que podrían administrar los contenidos de GYEARTE serían únicamente los miembros del equipo interdisciplinario de cada año vinculados a este emprendimiento.

Actualmente la barra de menú horizontal cuenta con los siguientes enlaces: Artistas, Colectivos, Línea de Tiempo, Textos y Archivos. La secciones de Colectivos, Línea de Tiempo y Archivos fueron implementadas en esta segunda edición. El menú cuenta con la opción de despliegue que al momento de colocar el cursor dentro del espacio de el título del enlace en el caso de ‘Artistas’ se observará el submenú que contiene a los artistas seleccionados para esta edición.

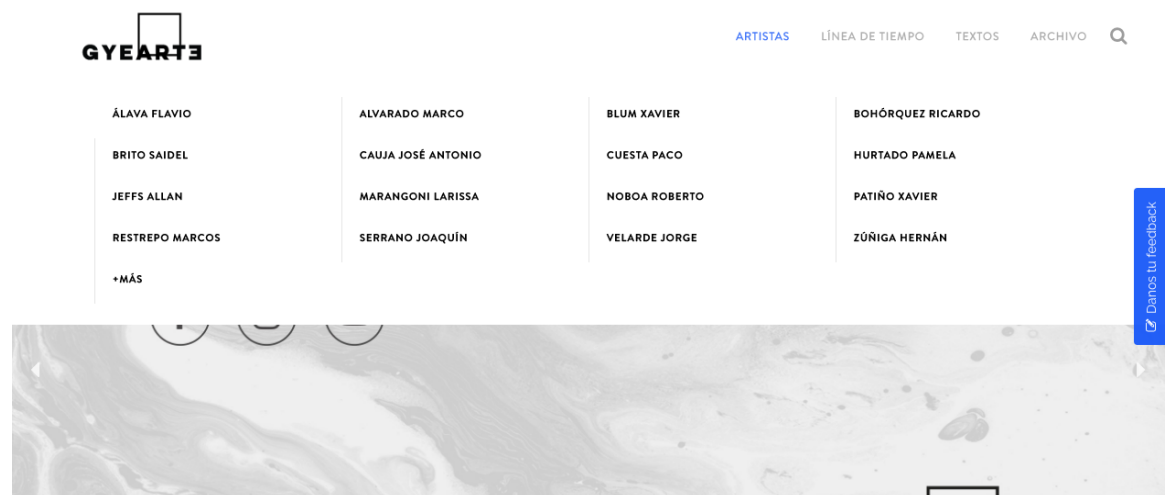


Figura 3. Despliegue de submenú en la página principal del sitio web

6.2.4.2 PIE DE PÁGINA

En esta segunda edición, se implementaron nuevos enlaces para la sección inferior del sitio, la sección de Quiénes Somos explica los propósitos del proyecto, la sección de la muestra ‘Tránsito 82/16’ se exponen el contenido del evento realizado y en Espacios Culturales se especifica la ubicación de lugares que se encargan de exponer o indagar acerca del arte nacional como internacional. Además se colocó un *widget* que muestra los botones que vinculan a las redes sociales en las que GYEARTE se encuentra. En el inferior de esta área se encuentran los accesos a las instituciones y organizaciones que brindan apoyo al proyecto desde la primera edición. La realización de este pie de página tuvo como referente la apariencia que brindan espacios digitales dedicados al arte como DPM Gallery (www.dpmgallery.com), ambos sitios incluyen vínculos a sus redes sociales destinados a generar tránsito directo del entorno digital hacia estos otros canales.

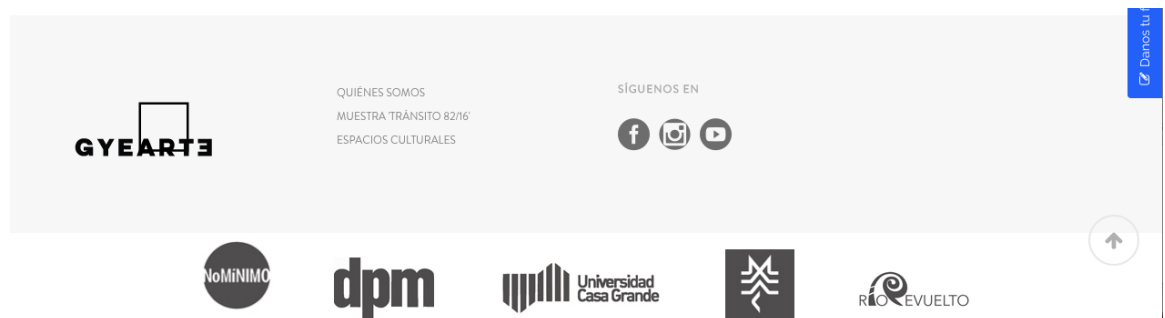


Figura 4. Sección inferior del sitio web

6.2.4.3 ÍNDICE DE ARTISTAS

En esta sección se encuentra la lista de los artistas seleccionados en las dos ediciones que ha tenido el proyecto, están ordenados alfabéticamente por sus apellidos. La estructura situada en esta sección se llama *Masonry Gallery* que es un aditamento informático que permite la administración, creación y organización de galerías dentro del sitio web. En esta segunda edición no se realizaron cambios dentro de esta sección por lo que la estructura cumple con su función de manera efectiva y la galería puede ser alimentada de manera ilimitada.

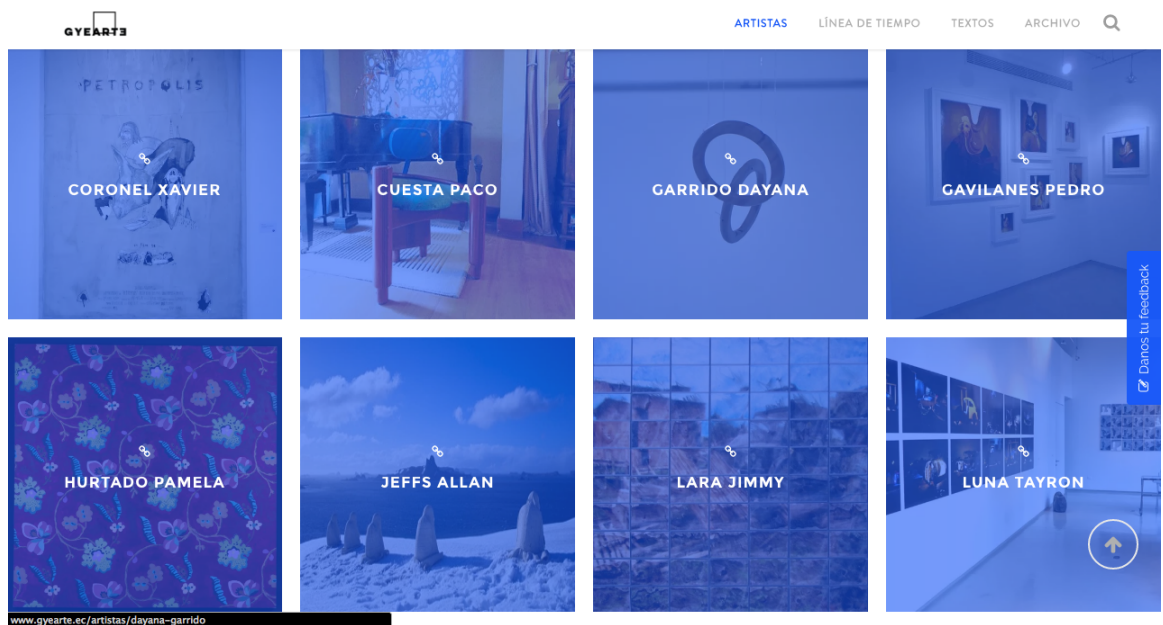
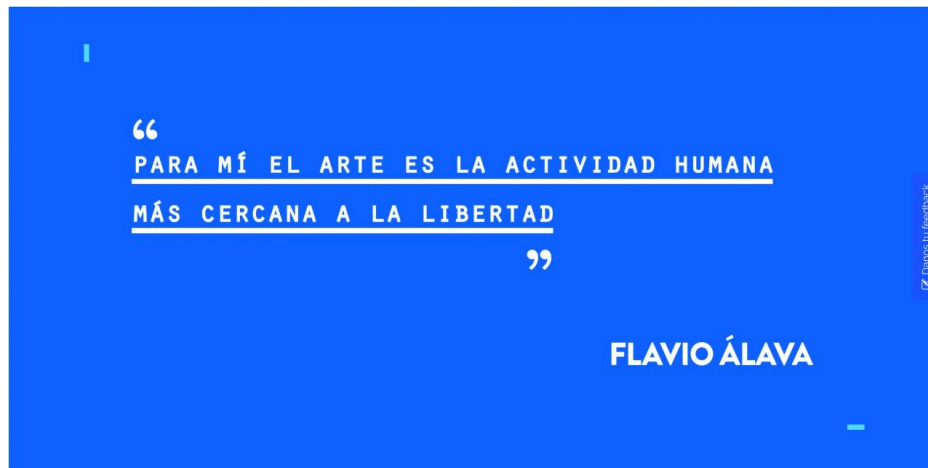


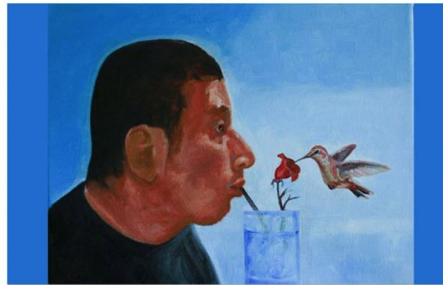
Figura 5. Portafolio de artistas dentro del sitio web

6.2.4.4 PERFILES DE ARTISTAS

En el perfil de artistas se encuentra una estructura multimedia conformada por un mensaje; que por medio de una frase, el artista se refiere a sus experiencias frente al arte. En el inferior a esta imagen, se encuentra una fotografía del artista junto a su nombre completo, fecha y lugar de nacimiento junto y debajo se encuentra un breve texto en el que describe al artista. En la sección inferior del perfil del artista se encuentran los acordeones elaborados por QODE los cuales por permiten visualizar la información del artista como su biografía, estudios, reconocimientos, exposiciones individuales, colectivas, internacionales. Dentro de los artistas incluidos en la segunda edición en un acordeón se puede visualizar una entrevista realizada al artista, debajo de los acordeones se encuentra la implementación de una nueva extensión llamado *Wordpress Carousel Pro* que es una carrusel de imágenes en el que puedes ampliar y observar un texto descriptivo, este carrusel muestra las obras de los artistas en cada perfil.



BIOGRAFÍA



FLAVIO ÁLAVA
 MAYO 5, 1957
 GUAYAQUIL, ECUADOR

Nació en Guayaquil en 1957. Es egresado del 'Colegio de Bellas Artes 'Juan José Plaza'. Fue parte de la agrupación artística "La Artefactoría" hasta que se fue a vivir al extranjero en 1990.

ESTUDIOS

RECONOCIMIENTOS

EXPOSICIONES

VIDEO

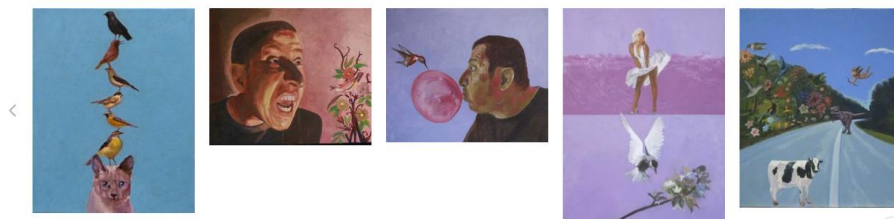


Figura 6. Estructura del perfil del artista

6.2.4.5 PERFILES DE COLECTIVOS

Los perfiles de colectivos es una nueva sección dentro del sitio web, en el perfil se encuentra una estructura *hipermedia* similar a la de los perfiles de los artistas, la

estructura está conformada principalmente por una fotografía donde se muestra la presencia de la agrupación junto a la fecha de inicio y fin de la agrupación, seguido de un texto donde muestra la historia del colectivo. Debajo se encuentran los acordeones que muestran una lista de los miembros con acceso a los perfiles de los artistas dentro del sitio, seguido de sus actividades como agrupación. En esta edición se realizaron preguntas específicas a los artistas que fueron parte de los grupos colectivos con la intención de generar un video que muestre la historia del colectivo. Debajo de los acordeones se encuentra el carrusel que muestran las imágenes recopiladas de las actividades que realizaron estos grupos.



En 1982 se conforma la Artefactoría, acción propiciada por la llegada de Juan Castro, historiador y crítico de arte contemporáneo, quien regresó de Alemania tras culminar sus estudios sobre arte. Castro, al notar los discursos de algunas artistas, que eran distintos a lo que se realizaba en la época, tuvo la iniciativa de reunir a este grupo de jóvenes: Jorge Velarde, Marcos Restrepo, Flavio Alava y Xavier Patiño, alumnos del colegio de Bellas Artes "Carlos Luis Plaza" y también, Paco Cuesta y Marco Alvarado, cuyos planteamientos se acercaban más al arte conceptual (la instalación, el arte objeto) según la crítica de arte, investigadora y editora, Matilde Ampuero.

El historiador, crítico de arte y curador, Rodolfo Kronfle también manifiesta que con la aparición del grupo se concretó el primer esfuerzo para establecer en el país prácticas artísticas diferentes, que va no se centran, como en anteriores

MIEMBROS

ACTIVIDADES

VIDEO



Figura 7. Estructura del perfil del Colectivo

6.2.4.6 LÍNEA DE TIEMPO

La implementación de la Línea de Tiempo en GYEARTE, tiene como intención mostrar la historia del arte contemporáneo a través de sucesos históricos en el que se encuentra la información acerca del acontecimiento junto a imágenes y los videos de las entrevistas realizadas a los artistas que se reproducen a partir de lo sucedido en la publicación. Esta Línea de Tiempo se encuentra dentro del subdominio www.timeline.gyearte.ec, se necesitó instalar una nueva plantilla para esta sección por lo que el dominio de www.gyearte.ec cuenta con una plantilla fija. Esta plantilla llamada *Timeliner* la cual tiene la función de colocar publicaciones en orden cronológico, coloca estas publicaciones o *posts* que contienen su título, categoría y breve texto del acontecimiento. Al hacer clic en el botón de ‘Leer más’ la página cargará la publicación entera. Esta herramienta hace que los interesados en el arte tengan un mejor entendimiento de lo desarrollado a través del tiempo de la existencia de arte contemporáneo de Guayaquil.

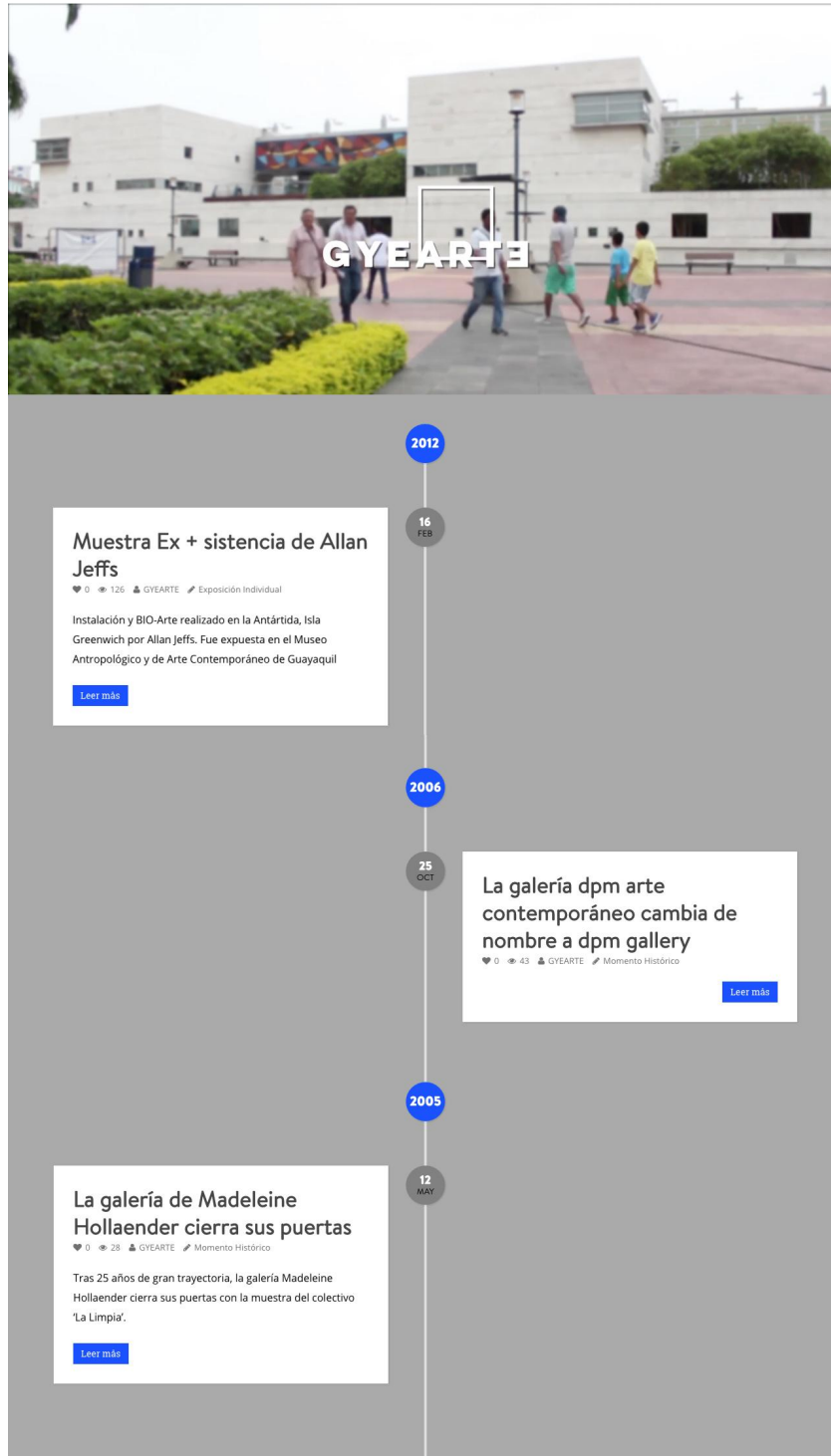


Figura 8. Estructura en el inicio de la Línea de Tiempo

6.2.4.7 TEXTOS

Anteriormente, el sitio web contaba con esta sección para la muestra de dos textos elaborados por los gestores culturales Lupe Álvarez y Rodolfo Kronfle, pero los textos no podían ser visualizados o descargados por una mala codificación dentro de la sección. En la segunda edición, en la etapa de investigación se recopilaron y se revisaron los archivos históricos dentro de las instalaciones del Museo Antropológico y Arte Contemporáneo (MAAC) para que luego puedan ser editados y así colocados dentro de esta sección para su visualización dentro de archivos *PDF*.

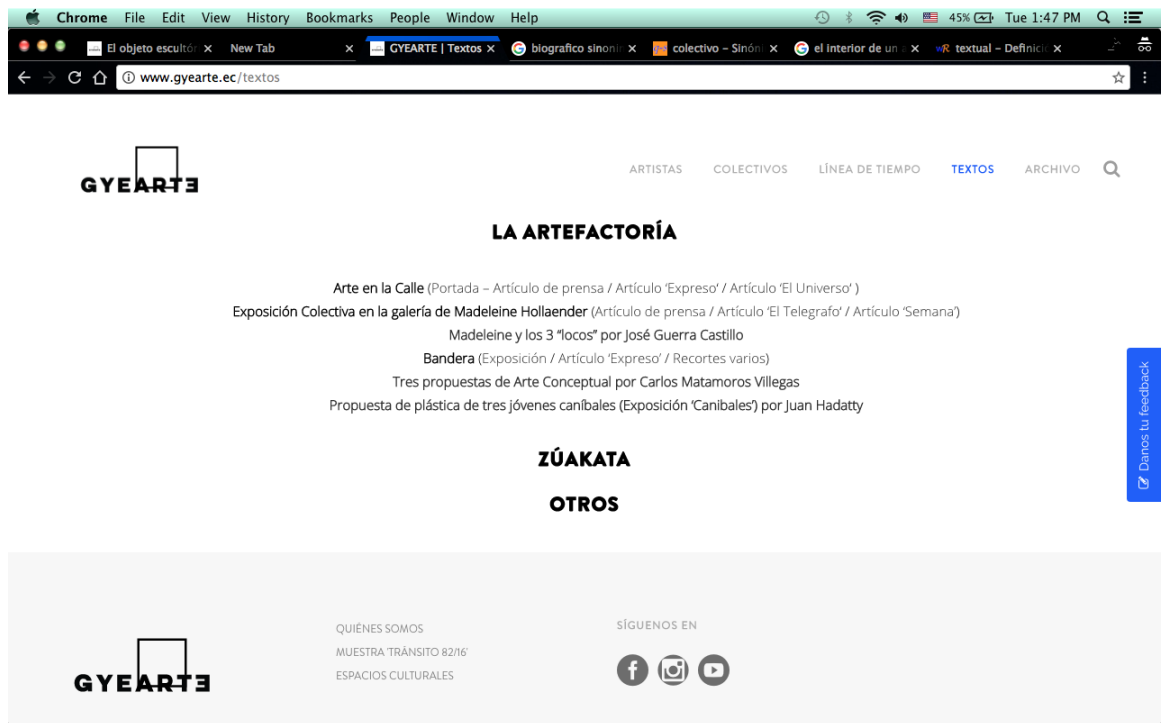


Figura 9. Lista de categorías donde se encuentran los archivos recopilados

6.2.4.8 ARCHIVO

Esta sección fue implementada en la segunda edición del proyecto, la intención de elaborar un espacio de rememoración dentro del sitio web que mantenga un registro de las actividades realizadas durante las ediciones pasadas de este emprendimiento, busca incentivar a los próximos integrantes a realizar GYEARTE para la ejecución de nuevas propuestas y la expansión de acciones que involucren al público interesado por el arte. De esta manera se busca legar el desarrollo de este entorno digital que involucra a cada estudiante y a la Universidad Casa Grande.

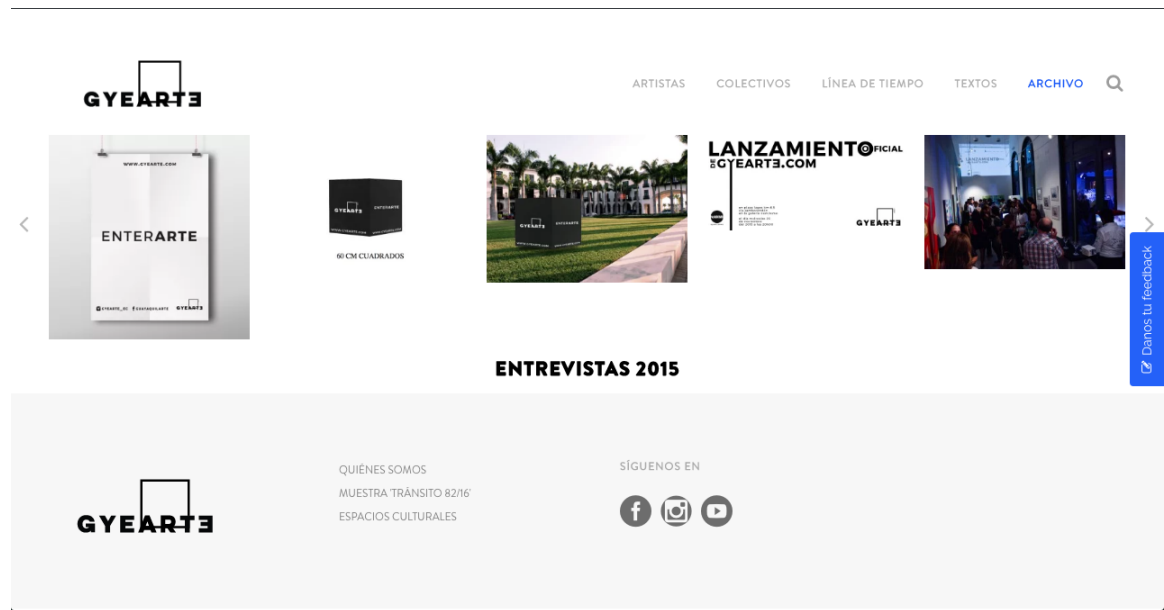


Figura 10. Imágenes y videos recolectados de la primera edición del proyecto

6.2.4.9 QUIÉNES SOMOS

En esta sección se encuentra la descripción de los propósitos y conceptos que este proyecto se plantea como objetivos a realizar durante las próximas ediciones.

Además de las otras páginas, esta es específicamente inamovible porque busca cumplir con los objetivos denominados por los propios integrantes.



Figura 10. Información acerca de los propósitos y objetivos de este proyecto

6.2.4.10 MUESTRA 'TRÁNSITO 82/16'

Esta sección dentro del sitio fue implementada en esta segunda edición tras la realización de la segunda acción principal del proyecto, se realizó una muestra que exhibe el trabajo de 61 artistas contemporáneos que residen en la ciudad de Guayaquil. Dentro de esta sección se encuentra el contenido registrado de la muestra 'Tránsito 82/16', este evento se realizó la bajo la intención de llevar a

cabo un evento que integre a los habitantes de la ciudad con la comunidad artística.

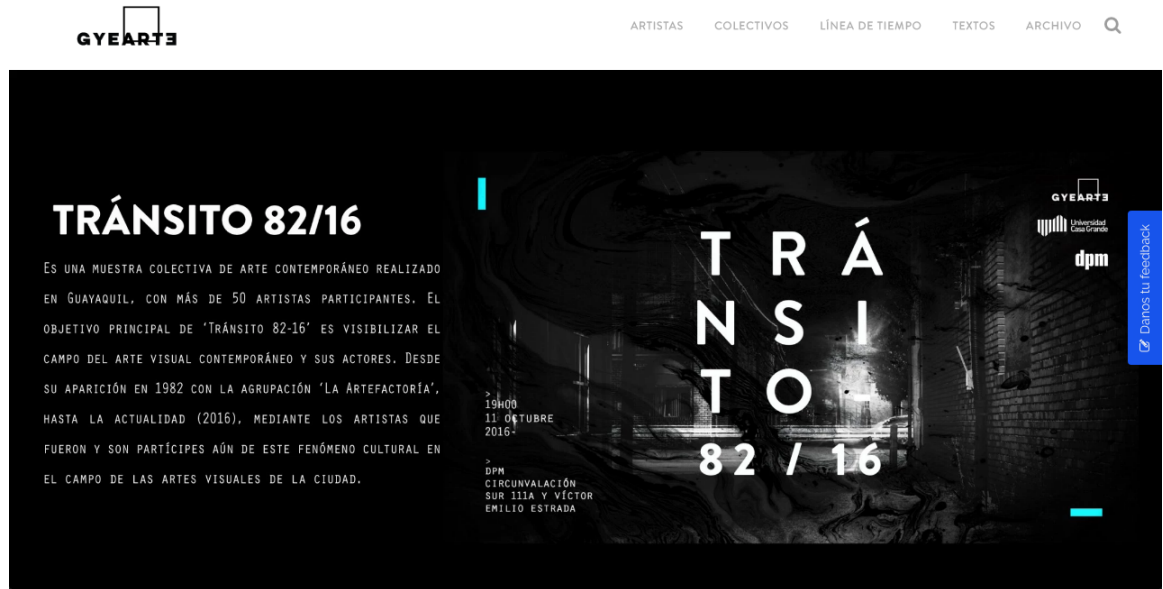


Figura 11. Invitación al evento desde el sitio web

6.2.4.11 ESPACIOS CULTURALES

Anteriormente esta sección del sitio web mostraba solamente la información de espacios físicos junto a sus horarios y teléfonos de contacto. En esta edición se puede encontrar la información y la localización de los espacios culturales gracias a la extensión llamada *Huge IT Google Map* que permite la integración y despliegue de mapas dentro del sitio web, esta extensión facilita la ubicación de tres sitios donde las personas pueden visitar las obras realizadas por la comunidad artística guayaquileña.

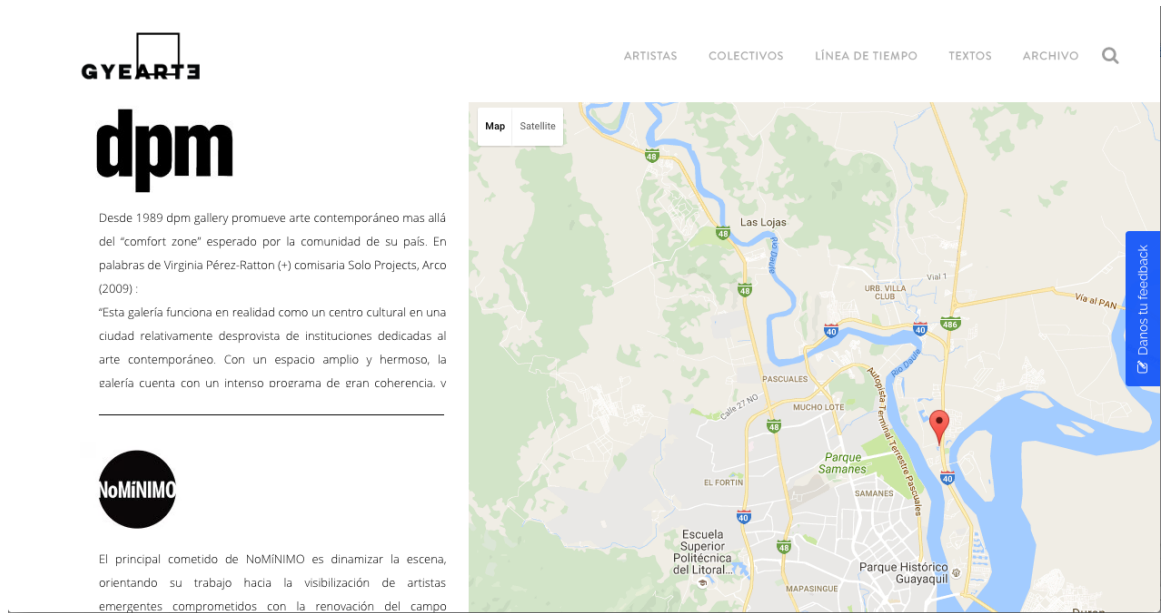


Figura 12. Descripción de espacios físicos junto al mapa indicando su locación

6.2.4.12 EXTENSIONES O PLUGINS

El plugin, complemento o extensión es una herramienta que se utiliza dentro de una plataforma operacional con el objetivo de generar una función exterior a la que plataforma de manera general brinda, el primer plugin fue una ventana de editor de texto para generar escritura dentro de la primera computadora comercial inventada por el ser humano llamada *UNIVAC* (Universal Automatic Computer). Los desarrolladores de extensiones usan *API* (Application Programming Interface) para la programación de aplicaciones que junto a una biblioteca de herramientas pueden generar extensiones para ser configuradas en diferentes plataformas. A continuación se expone la lista de extensiones que fueron

seleccionadas para las múltiples funciones que se añadieron a esta edición de GYEARTE:

Akismet.- La extensión se encarga de no permitir el filtro de *spams* dentro del sitio web para así mantener el sitio libre de mensajes no solicitados.

Huge IT Google Map.- Esta extensión muestra dentro de un post, página o *widget* el mapa elaborado por *Google* junto a opciones de personalización e indicación de lugares predeterminados para la locación de los espacios culturales que el sitio web muestra.

Jetpack by Wordpress.com.- Jetpack facilita la gestión de sitios elaborados en *Wordpress* para la observación de estadísticas de visitantes, servicios de seguridad, acelerar la carga de imágenes y ayuda para obtener más tráfico dentro del sitio.

Simple Follow Me Social Buttons.- Es un *widget* que proporciona botones que dan acceso a diferentes redes sociales, los botones van colocados dentro del *footer* en el sitio web como.

Smart Slider 3.- Esta extensión se encarga de crear *sliders* dentro de publicaciones y páginas dentro del sitio web con gran diversidad de opciones para su personalización.

Usernoise.- Esta herramienta permite que los usuarios puedan redactar sus intereses y comentarios acerca del sitio para que así los usuarios del sitio puedan

interactuar con los interesados del arte y realizar un análisis de retroalimentación. El *feedback* puede ser respondido vía email o usando una interface de un foro.

Wordpress Carousel Pro.- Esta extensión permite la creación de diferentes tipos de *carousels* o carruseles de imágenes anteriormente subidas a la Librería Multimedia. Estos carruseles pasan a ser las galerías ubicadas en los perfiles de los artistas que muestran sus obras.

Youtube.- Este módulo permite adjuntar videos de *YouTube* dentro de cualquier página o publicación en el sitio web. En el sitio web esta extensión es utilizada para la proyección de los videos dentro de los perfiles cómo de la línea de tiempo.

6.2.5 ENTREVISTAS ‘EN LA HISTORIA’

La realización de estas entrevistas narra la historia de cada artista que fue seleccionado para ser incluido en la segunda edición de este proyecto. Junto a la dirección periodística y de contenidos de Ana Rivera como entrevistadora, se realizaron preguntas que logren abarcar los primeros pasos de los artistas dentro de su desarrollo hasta la actualidad, incluyendo sus trabajos, proyectos y viajes por diferentes países. Para la producción de las entrevistas se realizó un cronograma en el que se coordinó las visitas a los artistas seleccionados en sus hogares, talleres y lugares de trabajo. Ya que los artistas tienden a cumplir múltiples actividades en el día por su vocación, se escogieron los horarios de la tarde y noche en días laborables como en fines de semana para la comodidad de los mismos. Para llevar a cabo esta producción se investigó referentes de

organizaciones o sitios web dedicados a la exploración del arte contemporáneo internacional como VADB Arte Contemporáneo Latinoamericano (<http://vadb.org/>), LASTRO (<http://lastroarte.com>) y SCAN Spanish Contemporary Art Network (<http://www.scan-arte.com/>). Después de analizar sitios europeos, estadounidenses y latinoamericanos se seleccionó a *Tate* como referencia principal en aspectos estéticos para la producción y postproducción de las entrevistas. *Tate* cuenta con un canal de *YouTube* en el cual publican sus entrevistas a artistas reconocidos dentro de la categoría *Tateshots*. Para la grabación de la entrevistas de GYEARTE se colocó al artista en un asiento dentro de la locación escogida por el mismo. El entrevistado es expuesto del lado derecho del encuadre en un plano medio para que en la postproducción se puedan colocar insertos del lado izquierdo de la toma como zócalos o imágenes de referencia. Para el registro de audio se colocó el corbatero en un *iPhone* que con la aplicación para efectuar grabación llamada *Voice Memos* que incluye el dispositivo móvil registra un audio en calidad alta. En total se realizaron diecisiete vídeos de los cuales catorce son de artistas explayándose de manera individual y tres son de los colectivos que fueron integrados en esta edición del sitio web. En la última fase de la producción de estas entrevistas, la postproducción, el criterio de edición para las entrevistas se basó en la selección de preguntas realizadas que abarcan las experiencias de los artistas durante su origen y apogeo dentro del campo artístico, antes de realizar las preguntas la entrevistadora realizó una investigación previa del artista para tener una idea o entendimiento de lo que comprende la vida del artista entrevistado. Entre las

escenas de las entrevistas se insertaron tomas de paso de Guayaquil para contextualizar y dar a conocer la contemporaneidad de la ciudad. Se utilizaron las herramientas *Adobe Premiere* para realizar los cortes de las entrevistas y en *Adobe After Effects* se utilizó la extensión *Colorista IV* de *Magic Bullet* que cuenta con las ruedas de color *HSL*, también llamadas ruedas de Newton, que permiten corregir el color de la imagen con la intención de nivelar y emparejar la cromática de cada una de las entrevistas realizadas. También se creó la animación introductoria y dos tipos de insertos para las entrevistas, los zócalos que muestran el nombre del entrevistado y su profesión, e imágenes y fotografías relativas a lo que se refiere el artista en ese momento. Con respecto a la sonorización de fondo fue elegida por conceptualización de cada artista entrevistado, se descargaron canciones *Royalty Free* o libre de derechos porque los videos no tienen intención de lucrar por lo que no sería necesario comprar *tracks* con derechos de autor, además de abaratar costos en la producción de las entrevistas. Una vez concluido los arreglos en las entrevistas se ubicó uno por uno en la plataforma de *YouTube* por lo que brinda una accesibilidad reconocida por los usuarios que navegan por internet.

6.3 CONCLUSIONES

En conclusión los cambios efectuados dentro del sitio web fueron todos los que se mencionaron anteriormente, estos cambios se dieron como producto de un diagnóstico del proyecto en su edición en el 2015, que luego permitió al equipo interdisciplinario tomar decisiones coherentes a la etapa de investigación con la intención de fortalecer este espacio digital para que se acomode mejor a las finalidades de las que fue concebido. Se recomienda que en las próximas ediciones, los integrantes a participar dentro de este proyecto deberían partir de este primer diagnóstico puesto que los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) si bien buscan institucionalizar y mantener una determinada línea, pueden ir mutando poco a poco o año a año, dependiendo del equipo que lo conforme o dependiendo de la coyuntura y de las situaciones que podrían suceder, lo que hace necesario que este sitio siga siendo un espacio modificable y fluido, pero para que se lleve a cabo los cambios que deseen ser generados deben partir de esta primera instancia de evaluación de la página.

Se recomienda que la agrupación que asuma este proyecto permita un tiempo prudencial al inicio del proceso para realizar nuevos cambios dentro del entorno digital puesto a que estos pueden tomar más tiempo que el que inicialmente se toma para sus ejecuciones. Siendo esta la segunda edición, el *hosting* del sitio web continúa siendo abonado por los mismos integrantes del grupo, por lo que se aconseja que se encuentre la manera de que la Universidad Casa Grande asuma el pago del mismo, para que los recursos de los integrantes de próximas ediciones no se vean comprometidos a generar el pago y que al mismo tiempo se puedan

valorar estos recursos para ser utilizados en otras acciones que también podrían ser importantes a lo largo de este proyecto.

Previo a hacer modificaciones del sitio, se recomienda que se archive la información y las capturas de pantalla, para que eventualmente se pueda mostrar un método de evolución del sitio para poder entender los principios del sitio web hasta la actualidad, para así poder mencionar el hecho de que existe un crecimiento y evolución del proyecto lo cual resulta satisfactorio y pueda generar una comprensión en los programadores y diseñadores por realizar este emprendimiento. Para la continuación de este proyecto es importante que los integrantes del proyecto exploren referentes de espacios digitales nacionales como internacionales dedicados al arte que se mantengan actualizados por lo que podría ser la contraparte de la que tal vez el grupo aspiraría a ser.

7 RECURSOS HUMANOS

La ejecución de cambios y ajustes dentro del espacio digital de GYEARTE 2016 se dio a cabo gracias al trabajo de un equipo humano que se encargó del desarrollo de nuevo contenido. A continuación los personajes que forman el equipo:

Jorge Egas

Estudiante de la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia de Universidad Casa Grande, participó dentro del grupo encargado de la segunda

edición del proyecto y generó los cambios e inclusiones de herramientas en el contenido multimedia, web, producción audiovisual y logística dentro del entorno digital de GYEARTE

Ana Rivera

Estudiante de la carrera de Periodismo de Universidad Casa Grande, participó dentro del aspecto multimedia la redacción, administración y curadora del contenido de las entrevistas realizadas de los artistas y en la selección de contenido para la etapa de la post-producción de los entrevistas ‘En la historia’

Darío Gellibert

Estudiante de la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia de Universidad Casa Grande, participó en la corrección de color y montaje de la post-producción de los videos de ‘En la historia’

8 RECURSOS MATERIALES

Para la realización de la reingeniería del espacio digital de GYEARTE se utilizaron las siguientes herramientas:

Hardware para la manipulación del entorno digital de GYEARTE:

- MacBook Pro OS X 10.9.1 procesador 2.9 GHz Intel Core i7 con 8GB de memoria RAM

- Conexión a internet banda ancha

Software para manipular el entorno digital de GYEARTE:

- Wordpress versión 4.6.1
- FileZilla versión 3.20.1
- Adobe Dreamweaver CS6 versión 12.0

Equipos utilizados para la realización de las entrevistas ‘En la historia’

- Canon EOS Rebel T3i
- Lente Canon de 18-55mm
- Lente Canon de 50mm
- Trípode
- Micrófono Røde Corbatero
- Voice Memos aplicación incluida en dispositivo móvil OS X

Software utilizado para la postproducción de las entrevistas ‘En la historia’

- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- Adobe Audition
- Extensión Colorista IV de Magic Bullet

9 PLAN DE FINANCIAMIENTO

Para ejecutar la recopilación de información para el sitio web y la producción audiovisual de las entrevistas a los artistas de esta edición se invirtió dinero en la coordinación para la movilización de los integrantes y grabación de cada artista.

A continuación se muestran los gastos realizados:

INVESTIGACIÓN	Cantidad	Valor Unitario	Estimados	Real
Investigación y recolección datos	1,00	\$621,47	\$621,47	\$0,00
Entrevistas	1,00	\$457,52	\$457,52	\$0,00
Grabación entrevistas	1,00	\$189,40	\$189,40	\$0,00
Elaboración de presupuesto y cotizaciones	1,00	\$148,49	\$148,49	\$0,00
Movilización y Viáticos	5,00	\$20,00	\$100,00	\$100,00
Disco duro	1,00	\$75,00	\$75,00	\$75,00
Rifas	1,00	\$30,00	\$30,00	\$30,00
Totales			\$1.621,88	\$205,00

Las herramientas usadas para la realización de las entrevistas pertenecían al asesor e integrantes del grupo lo cual generó cero gastos para la grabación de ellas, se invirtió en un disco duro para la almacenamiento de documentos textuales como audiovisuales para la repartición de información entre los diferentes integrantes y para la seguridad de la información recopilada. En total se gastó para esta gestión \$205.00

Para la generación de ajustes, arreglos e inclusión de herramientas dentro del entorno digital se efectuaron los siguientes gastos:

ENTORNO DIGITAL	Cantidad	Valor Unitario	Estimado	Real
Template	1,00	36,00	36,00	\$36,00
Nuevo dominio	1,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00
Timeline	1,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00
Hosting	1,00	\$95,00	\$95,00	\$95,00
Edición de multimedia	1,00	\$200,00	\$200,00	\$200,00
Operación y contenido	1,00	\$236,09	\$236,09	\$0,00
Edición de Contenido	2,00	\$1.664,27	\$1.664,27	\$0,00
Diseño digital	1,00	\$177,07	\$177,07	\$0,00
Totales			\$2.452,43	\$411,00

En la fase del desarrollo del entorno digital de GYEARTE se invirtieron en herramientas para mejorar el manejo de contenido dentro de sitio web, se cambió el dominio de www.gyearte.com por www.gyearte.ec para que el sitio obtenga una identidad nacional, para la herramienta de la Línea de Tiempo se invirtió en una plantilla o *template* responsiva llamada *Timeliner* para la visualización de los sucesos ocurridos dentro del campo del arte contemporáneo, se pagó por un nuevo hosting por los beneficios y herramientas que otorga *Bluehost*. Para el diseño, inclusión y edición de contenido estético como informático no se generaron gastos por lo que es responsabilidad de los integrantes del grupo. En total se gastó \$411,00 para la implementación de estas herramientas en el entorno digital.

10 AUTOEVALUACIÓN

La realización del lanzamiento del entorno digital, la muestra 'Tránsito 82/16, la producción de las entrevistas y todos las acciones desarrolladas de trasfondo para

llevar a cabo junto a las integrantes de este grupo, GYEARTE 2016, ha sido una de las experiencias más enriquecedoras en mi estancia en Universidad Casa Grande. La agrupación de este año fue conformada por un equipo interdisciplinario en el que cada integrante supo aportar con sus habilidades y creatividad para la toma de decisiones a realizar dentro de esta edición.

En el transcurso del proyecto al momento de ejecutar las tareas a realizar, existieron inconvenientes que perjudicaron el tiempo para gestionar y concluir acciones, de motivo físico que turbaron la motivación del grupo y de motivo emocional que desorientó la atención en el proyecto. Pero la unión y el apoyo moral dentro del grupo fue aplicado de manera recíproca para el bienestar y enfoque de las mentes detrás de este emprendimiento.

Junto a este grupo formado por diferentes mentalidades que cursaron anteriormente carreras dentro de la facultad de comunicación y la facultad de administración y ciencias políticas, mantuve el respeto frente a las opiniones de mis compañeras por cortesía y por lo que no existía una sólida amistad previa a la realización de este Proyecto de Aplicación Profesional, pero las intenciones de impulsar el máximo provecho de nuestras destrezas nos unieron bajo una misma visión que fue ser los sobresalientes de esta promoción, dejando así entusiasmo para ejecutar nuestras tareas.

Posterior a la etapa de investigación, el grupo obtuvo una comprensión general de lo desarrollado por el grupo anterior lo cual permitió pensar en las nuevas acciones a ejecutar dentro de la nueva edición. Los integrantes de esta edición, siendo diferentes por gustos y aptitudes, siempre existió un respeto por las tomas decisiones y opiniones de cada uno para mantener la armonía en el proyecto y en momentos conflictivos se supo controlar con madurez.

Como integrante de esta edición tuve inconvenientes para realizar mis tareas como habilidades para poder concluir las, creo que como el encargado del área multimedia del proyecto, tuve la oportunidad de realizar mis actividades junto a mis compañeras para desarrollar nuestras tareas, ellas aprendieron de mi, como yo de ellas logrando una actitud recíproca para el bienestar y aprendizaje de los que conforman el grupo.

Tras haber escogido este tema como Proyecto de Aplicación Profesional, la experiencia recibida me dio una revelación acerca de la comunidad artística enfocada en las artes visuales, que de ninguna otra manera pude haber obtenido. Ahora conozco artistas, gestores culturales, críticos de arte, entre otros personajes que me han instruido a lo largo de este ciclo para poder entender y comprender la historia del arte contemporáneo hasta la actualidad. Dentro de mis actividades volví a utilizar las habilidades en desarrollo web de las que anteriormente había abandonado en práctica, con este proyecto volví a despertar mi interés por esta

capacidad que considero instruirme dentro de cursos en línea para hacer de esta habilidad una rentable.

A partir de la ejecución de las primeras tareas por realizar, en primera instancia tuve que investigar acerca del campo en el que me estaba introduciendo, buscando entre tutoriales y foros, mis preguntas y dudas por resolver logre desenvolverme nuevamente en el área, regresé a codificar en *HTML* para programar las secciones del sitio web, conocí nuevas herramientas que ampliaron mi conocimiento en el desarrollo web. En segunda instancia como en la realización audiovisual de las entrevistas, donde aprendí por medio de artistas residentes de Guayaquil de diferentes generaciones sus primeras y recientes vivencias en el mundo del arte. La postproducción en el que junto a Darío Gellibert, estudiante de la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia, pude aprender reglas elementales que uno debe de tener al momento de revisar los videos antes de empezar a tomar acciones en esta última fase de la producción. En el trayecto de este emprendimiento, he indagado acerca de cualquier movimiento estratégico o de implementación dentro del entorno digital, para que no existan problemas al momento de ser observada por los visitantes del sitio y así lograr una experiencia que genere una retentiva satisfactoria y genere interés en compartir el sitio.

Dentro de la etapa de investigación los integrantes del grupo intervinieron con personas conocedoras del arte local de las cuales no eran de ascendencia

ecuatoriana, tuve la oportunidad de conocer a una de las gestoras culturales más importantes en Guayaquil, llamada Madeleine Hollaender, más conocida como ‘La suiza’. Su carisma y encanto por querer conocer acerca del proyecto fue una grata experiencia por lo que me encontraba enseñando evidencia de su trabajo realizado en tiempos pasados, la emoción que ella mantenía por su recorrido en la ‘Línea de Tiempo’ era de mucha felicidad mientras recordaba. Por otro lado la entrevista realizada con el famoso pintor cubano residente en Guayaquil desde finales de la década de los noventa, Saidel Brito, también profesor de Universidad Casa Grande, nos cuenta sus puntos de vista de cómo Guayaquil se encuentra actualmente en el campo del arte, con una crítica constructiva, Saidel nos manifiesta una visión realista de cómo han empeorado los espacios por culpa de una mala administración por parte de los organizadores, realmente nos abrió bien los ojos frente a lo que está ocurriendo.

11 GLOSARIO DE TERMINOS

Adobe After Effects.- Aplicación que permite la creación de animaciones y efectos especiales para películas, televisión, videos y audiovisuales para web.

Adobe Audition.- Aplicación que permite la edición y reparación de archivos de audio en una composición musical como en la de una producción audiovisual.

Adobe Dreamweaver.- Aplicación que permite la creación de sitios web bajo la codificación HTML, con esta aplicación se puede manipular los archivos que conforman un sitio web desde la parte técnica hasta estética.

Adobe Premiere.- Aplicación que permite la edición de material audiovisual con diversas extensiones para personalización de contenido.

BRIDGE.- Tema que brinda la personalización adecuada a los propósitos de la creación del sitio web. Construido dentro de un marco potente y flexible para la visualización de cualquier dispositivo con pantalla.

Blogs.- Es una categoría de sitio web de contexto bitácora o diario personal.

Colorista IV.- Extensión que pone herramientas de corrección de color profesionales racionalizadas directamente en su línea de tiempo de edición.

Content Management System (CMS).- Es un sistema informático que permite la creación y modificación de espacios digitales como sitios web, a través de una plataforma sencilla para la gestión de acciones.

Cascading Style Sheets (CSS).- Es una hoja de estilo en forma de cascada que permite el planteamiento y creación de un diseño visual de la página, escritas en HTML y XHTML.

Feedback.- Retroalimentación. Metodología donde se revisan los elementos del proceso y sus resultados para ser evaluados y generar recomendaciones.

File Transfer Protocol (FTP).- Es un protocolo de comunicación que permite la transferencia de archivos de computadora entre un cliente y un servidor en una red de computadoras. Esta herramienta posibilita la visualización de los archivos que contiene un sitio web.

Hipermedia.- Es la terminación en la que describe la visualización de contenido textual, audiovisual y gráfico dentro de un espacio digital.

Hosting.- Es el servicio que permite que los usuarios puedan almacenar todo el contenido mediático que un espacio digital podría tener para la visualización del mismo.

HyperText Markup Language (HTML).- Es un lenguaje de codificación para desarrollar sitios web.

eXtensible HyperText Markup Language (XHTML).- Es un lenguaje que se adapta a la lectura de HTML y XML, el cual otorga firmeza y una disposición adaptable para el desarrollo de Web 3.0.

Hue, Saturation, Lightness (HSL).- Es la representación de colores RGB en una coordenada cilíndrica. Hoy en día sirven de recogedores de colores en softwares de edición de imágenes y videos.

iPhone.- Es una línea de teléfonos inteligentes proporcionada por Apple.

Interface.- Es el conjunto de elementos de navegación, identificación y edición dentro de una estructura o plataforma que permite al usuario realizar acciones dentro del sitio web.

Interface responsivo.- Es un tipo de diseño de interface en el que las características de sitio web sea por su estructura o contenido se ajusta de acuerdo a la pantalla del dispositivo.

JavaScript.- Es un lenguaje de programación que permite la creación de efectos atractivos y dinámicos dentro de un sitio web.

Magic Bullet.- Es una extensión para edición de video elaborado por Red Giant Software la cual permite por medio de sus herramientas lograr el aspecto de un video corriente como el de la calidad de una película.

Masonry Gallery.- También conocida como galería de mampostería, es una librería de diseño cuadrículada la cual coloca los elementos como publicaciones, imágenes o videos en posición vertical y que se acomoda los límites de espacio que tiene un sitio web.

Portable Document Format (PDF).- Es un formato que permite el almacenamiento de contenido gráfico y textual que puede ser visualizado en modo de lectura pero no para su manipulación dentro de cualquier dispositivo electrónico que pueda leer el formato.

Plugin.- Es una herramienta o aplicación que permite darle una función o característica adicional a las preinstaladas dentro de una plataforma.

Pre Hypertext-Processor (PHP).- Es un lenguaje de programación multiplataforma del lado del servidor que permite la creación de sitios web.

QODE.- Empresa que se encarga de la creación de temas, plantillas y extensiones para sitios web.

RGB.- Es la representación cromática que emplea el rojo, verde y azul como colores primarios permite la creación de los demás colores. Esta permite la apreciación de los colores a través de la pantalla de un monitor

Royalty Free.- También llamado libre de derechos, son los productos musicales, fotográficos o audiovisuales que a pesar de que tengan un autor, es de uso manipulable y gratuito para la persona que lo adquiere.

Sitio Web Estático.- Es un sitio web en el que no se actualiza el contenido de manera frecuente.

Slider.- Término que se le da a la herramienta que desliza imágenes o videos a través de un marco dentro de un sitio web.

Sublime Text.- Es un editor de texto sin formato en el que desarrolladores web operan bajo el lenguaje de código PHP como HTML

Tate.- Es una organización interesada en el desarrollo del arte contemporáneo inglés como internacional que tiene como misión incrementar el interés de las personas acerca de la historia del arte como del actual.

Tateshots.- Categoría en el canal de *YouTube* de *Tate* muestra entrevistas de artistas famosos que viven alrededor del mundo.

Timeliner.- Plantilla que permite la visualización de publicaciones de manera vertical en orden cronológico.

Track.- Pistas; espacios paralelos donde se registran grabaciones independientes.

Usabilidad.- Es la disposición de un software para poder manipulado, comprendido

UNIVAC.- UNIVERSal Automatic Computer; Es la primera computadora creada para uso comercial.

Voice Memos.- Aplicación de OS X que permite la grabación de audio a través de un micrófono o audífono con micrófono incluido.

Widgets.- Son herramientas informáticas que brinda funciones principales dentro de un sitio web facilitando al visitante al momento de realizar acciones.

Wordpress.- Es una plataforma de gestión de contenidos que permite la creación de diferentes estilos de sitio web.

Wordpress Carousel Pro.- Es una extensión de origen bengalí que permite la creación de carruseles de imágenes dentro de un sitio web.

YouTube.- Es una plataforma web en la que se permite la subida ilimitada de vídeos a través de un canal creado por un usuario.

12 BIBLIOGRAFÍA

M, Ruiz. (2015). *Propuesta de sistema de manejo de contenido en el portal web gyearte.com*. Guayaquil. Universidad Casa Grande - Facultad de Comunicación

Mónica Herrera. Recuperado de <http://dspace.casagrande.edu.ec>

Oluigbo, I. (2015). Analysis of the Benefits and Adoption Approach for CCTLD in Developing Countries. www.academia.edu. Obtenido 10, 2015, de http://www.academia.edu/16609029/Analysis_of_the_Benefits_and_Adoption_Approach_for_CCTLD_in_Developing_Countries

Tate Homepage. (2016). Tate. Recuperado 7 Junio 2016, a partir de <http://www.tate.org.uk/>

Gil Ezquerro, H. *Crea tu web con WordPress* (1st ed.). Madrid: Ministerio de Educación y Deportes.

SCAN - Spanish Contemporary Art Network. (2016). *SCAN - Spanish Contemporary Art Network*. Recuperado 5 Junio 2016, a partir de <http://www.scan-arte.com/>

Resources for Country Code Managers - ICANN. (2016). *Icann.org*. Recuperado 23 October 2016, a partir de <https://www.icann.org/resources/pages/cctlds-21-2012-02-25-en>

13 ANEXOS

Anexo 1

Guía de entrevista semiestructurada para especialistas en desarrollo de páginas web

- ¿Quién es _____ (nombre del entrevistado)?
- Después de aplicar la tabla de análisis de documento, ¿qué comentarios nos puede dar sobre la página web de Guayaquil Arte?
- ¿Cuáles cree que son sus puntos débiles?
- ¿Cuáles cree que son sus punto fuertes?
- ¿Cómo considera que podríamos hacer el contenido más atractivo?

- Cuál es la forma más adecuada para presentar la historia del arte contemporáneo de Guayaquil en la plataforma?

Anexo 2

Matriz de Evaluación elaborada para especialista en el desarrollo de páginas web

Aspectos funcionales - Funcionalidad				
	Excelente	Alto Rendimiento	Standard	Bajo
Eficacia (Facilita el logro de sus propositos)				
Facilidad de Uso (entorno amable, no te pierdes)				
Bidireccionalidad comunicativa				
Fuentes de Múltiples Enlaces y recursos de búsqueda				
Aspectos Técnicos y Estéticos				
	Excelente	Alto Rendimiento	Standard	Bajo
Entorno Audiovisual (Presentación, pantalla, sonido)				
Elementos multimedia (calidad, profundidad, organización)				
Contenidos (calidad, profundidad, organización)				
Navegación (claridad, eficacia, velocidad)				
Interacción (tipo de diálogo, análisis respuestas)				
Originalidad y uso de tecnología avanzada				
Aspectos Psicológicos				
	Excelente	Alto Rendimiento	Standard	Bajo
Atractivo (interes, capacidad de adicción)				
Adecuación a los destinatarios				
Aspectos Pedagógicos sobre su posible uso educativo				
	Excelente	Alto Rendimiento	Standard	Bajo
Capacidad de motivación para estos usuarios				
Adecuación a estos usuarios				
Recursos para buscar y procesar datos				
Recursos didácticos (síntesis, organizadores..)				
Autoaprendizaje fomenta iniciativa, toma decisiones				
Enfoque aplicativo/creativo de las actividades				

Anexo 3

- Aciertos y desaciertos de GYEARTE 2015

Entre los principales aciertos encontrados en la primera edición de GYEARTE aparece el diseño de su identidad corporativa, con un logotipo bien estructurado, legible, llamativo y de fácil aplicación. Junto a la marca, se definió una línea gráfica enfocada solo para medios digitales, lo cual restringe todo uso para medios impresos, según Piovesan (2016), el proyecto solo se iba a enfocar en medios digitales, dejando por eso, la parte impresa fuera de sus lineamientos gráficos.

El diseño de interfaz fue ejecutado dentro de la plataforma web *Wordpress*, bajo la dirección web www.gyearte.com. De estilo minimalista y de fácil usabilidad, el portal del 2015 constaba de varias categorías para la búsqueda de información respecto al arte contemporáneo (perfiles de artistas, espacios culturales, galería de

fotos, calendario de eventos). Según Ruíz (2016), el objetivo de la página web era darle un espacio a las personas interesadas en el arte y no a las que pertenecen fuera del nicho. Por lo que la prioridad del proyecto fue crear este índice de artistas contemporáneos guayaquileños. Tras una revisión a profundidad del contenido dentro de la página web, se determinó que el este era muy superficial y se encontraron varios errores históricos dentro de este.

Para el lanzamiento del portal de GYEARTE, se gestionó un evento dentro de la galería de arte contemporáneo NoMínIMO en Samborondón, aunque según Freire (2016), hubiesen preferido efectuar el evento en DPM. Esa noche contaron con la participación de Marco Alvarado y Xavier Patiño, ex integrantes de *Artefactoría*, con un diálogo abierto sobre el arte contemporáneo durante los años 80s y 90s. Freire (2016), comentó que ese espacio generado gracias a la conversación entre los artistas fue lo más llamativo del evento. El público que participó de este, disfrutó de las anécdotas contadas como parte de la historia del arte de Guayaquil.